

JAHANGIR KHAN'S SQUASH

1. INTRODUCCION

El Squash es un juego muy fácil de entender y se practica regularmente por miles y miles de entusiastas jugadores por todo el mundo. Aunque es un deporte en el que se puede empezar con facilidad, puede tomar años alcanzar un nivel de habilidad y técnica para llegar a ser un jugador del ranking mundial.

2. REGLAS

El Campo: Una pista de squash es de forma rectangular, con el piso de atrás dividido en dos mitades, con un cuadrado para el servicio en la parte delantera de cada una de las dos mitades. La pared frontal está marcada con una línea horizontal de servicio (el CORTE/the CUT) y otra línea paralela justamente sobre el suelo (la TABLA/the BOARD), con la LATA (TIN) bajo ella.

El Servicio: Todos los servicios se hacen desde el interior del cuadrado de servicio adecuado y tienen que rebotar en la pared de enfrente sobre el CORTE, antes de botar en la mitad del campo contrario. Sin embargo, la pelota puede ser devuelta antes de tocar el suelo. Hay una opción que permite un segundo servicio ("Reglas antiguas").

Peloteos (Rallies): La pelota puede rebotar cualquier número de veces en cualquier pared antes o después de chocar con la pared final. Después sólo puede botar una vez en el suelo antes de ser devuelta o puede ser voleada antes de que toque el suelo.

Puntuación: Se gana un peloteo si la pelota bota más de una vez en el suelo antes de que tu contrario pueda devolverla, o falla en golpear la pared final en el área requerida. El servicio se transfiere entonces al ganador del peloteo, o si ya tenía el servicio, gana un punto. El ganador es el primer jugador que llega a 9 puntos. Si el marcador llega a empate a 8, el jugador que recibe tiene la opción de jugar hasta 9 ("NO SET" o 10 ("SET DOS").

3. INSTRUCCIONES DE CARGA

Amiga, Atari ST: Inserta el disco y conecta la máquina.

IBM PC: Teclea SQUASH y presiona Enter.

CBM 64: SHIFT +RUNSTOP.

Amstrad Disco: | CPM.

Amstrad Cassette: Control + Enter.

Spectrum Cassette: LOAD "" (sólo 128K).

Spectrum Disco: Selecciona opción LOADER.

4. CONTROLES

Utilizar joystick o teclado.

Para dejar una partida presiona SHIFT + Q.

Amiga/Atari ST

Joystick (sin Fuego presionado)

Arriba Mueve al jugador adelante

Abajo Mueve el jugador atrás

Izquierda Mueve el jugador a la izquierda

Derecha Mueve el jugador a la derecha

Joystick (con Fuego presionado)

Arriba Golpe potente

Abajo Golpe suave

Izquierda Golpe tendencia izquierda

Derecha Golpe tendencia derecha

El joystick 2 puede simularse con las teclas

Arriba L

Abajo SHIFT Izquierda

Izquierda SHIFT Derecha

Derecha Barra de espacio

Otras teclas

Pausa P (Fuego para seguir)

Ayuda HELP

Apagar Sí/No F9 (Desconecta pantallas rápido)

50/60 Hz F10

PC y compatibles (sólo teclado)

Management (selección de iconos)

Teclas de cursor	Arriba Abajo Izquierda Derecha	A B C D
Espacio	Selecciona ícono	Space

Arcade

Jugador 1

Hacia delante	P	ADITRAS RADUL. A
Hacia atrás	L	DETRAS RADUL. D
Izquierda	N	DERECHA RADUL. C
Derecha	M	DERECHA RADUL. B
Servicio/Disparo	O	DISPARO RADUL. E

Jugador 2

Hacia delante	A	ADITRAS RADUL. A
Hacia atrás	Z	DETRAS RADUL. D
Izquierda	X	DERECHA RADUL. C
Derecha	C	DERECHA RADUL. B
Servicio/Disparo	S	DISPARO RADUL. E

NOTA: Las teclas del jugador se pueden definir en la sección de "management".

CBM 64

Sólo joystick	Como en Amiga y ST
Ayuda iconos	H

Spectrum/Amstrad

Joystick como para Amiga/Atari ST.

Teclado simula joystick.

Joystick 1

	Spectrum	Amstrad
Arriba	W	F8
Abajo	X	F2
Izquierda	A	F4
Derecha	D	F6
Fuego	F	F5 o ENTER

Joystick 2**Spectrum****Amstrad**

Arriba	U	W
Abajo	M	X
Izquierda	H	A
Derecha	L	D
Fuego	ENTER	ESPACIO
Ayuda en iconos	H	H

5. JUGAR PARTIDA

Selecciona la versión de idioma que quieras llevando el puntero sobre la bandera correspondiente y presiona FUEGO. En versiones de 8 bits (Select language).

"Jahangir Khan's World Championship Squash" te ofrece la oportunidad de jugar como uno o dos jugadores, o ver los partidos. Un jugador juega como Jahangir por defecto (aunque esto puede ser deseleccionado), y es posible tener control humano sobre otros participantes en las competiciones.

Tienes la opción de jugar en CLUB TOURNAMENT/TORNEO DE CLUB (Liga) o WORLD CHAMPIONSHIP/CAMPEONATO DEL MUNDO (Eliminatoria). Selecciona el ícono para el tipo de partida que quieras jugar (el ícono izquierdo con la copa es para el Campeonato del Mundo). Vuelve a esta pantalla presionando "ESCAPE" en las pantallas principales de selección CLUB o CHAMPIONSHIP (Liga o Campeonato).

Versiones 8 bits (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Cassette: Nivel Club Cara A. Campeonato del Mundo Cara B.

Disco: Nivel Club Cara A. Campeonato del Mundo Cara B.

6. TORNEO DE CLUB (LIGA)

Está organizado como series de hasta 8 escalones. Cada escalón tiene 4-6 jugadores y funciona como una "liga miniatura", con cada jugador en un escalón jugando contra los otros. Al final de un ciclo de liga, los 2 jugadores primeros en cada escalón son ascendidos y los dos últimos descendidos.

7. PANTALLA DE SELECCION PRINCIPAL

La pantalla de selección principal ofrece:

- 1) Los escalones (The rungs): Icono escalera.
- 2) Miembros (Membership): Icono tarjeta de miembro.
- 3) Opciones: Icono pelota en raqueta.
- 4) Restaurar partida: Icono cassette/disco.
- 5) Programa: Icono jugador contra jugador.
- 6) Jugar partida: Raqueta.

7.1. Los escalones

- a) Raqueta: Empieza el próximo ciclo liga (si el viejo ciclo está acabado).
- b) Ojo (mirar): Ilumina a un jugador para ver en todas sus partidas futuras (cliquea otra vez para deseleccionarlo).
- c) Gráficos de barra: Chequea el estatus del jugador. Si es un jugador humano, puedes cambiar su método de control:

NORMAL: Presiona Fuego para dar un golpe.

Control manualmente.

FACIL: Golpe automático.

Servicio siempre correcto.

- d) Flechas: Desarrolla escalera.

- e) SRA (Icono Squash Rackets Association): Salir al submenú.

7.2. Miembros - Lista Club

- a) Ojo: Ver partidos de jugador (como anteriormente).
- b) Ojo vacío: Desconecta todos los jugadores para mirar.
- c) Joystick/Humano: Vuelve jugador ordenador en jugador humano y viceversa.
- d) Línea de ?: Cambia el nombre de un jugador.
- e) Gráfico de barra: Estatus de jugador.
- f) Dos jugadores: Juega partido práctica contra ordenador o humano.
- g) Icono SRA: Salir.

7.3. Opciones

- a) Pelota: Tipo de pelota (AZUL: La que más bota).
- b) Reloj: Establece mejor de 1, 3 ó 5 juegos.
- c) ?: 1 pelota (un servicio sólo, "NUEVAS REGLAS").

- 2 pelotas (dos servicios, "REGLAS ANTIGUAS").
d) Escaleras: Cambia el número de escalones en la escalera (2-8).
e) Escalón: Cambia número de jugadores en cada escalón (4-6).
f) Icono SRA: Salir.

NOTA: d) y e) sólo están disponibles al principio de la liga.

7.4. Cassette/Disco

- a) Formato disco.
- b) Cargar un juego.
- c) Salvar un juego (sólo a discos formateados por a)).
- d) Reempezar series la liga.
- e) SRA: Salir.

7.5. Pantalla Programa

Muestra los programas completos de partidos, con el próximo partido a jugar iluminado en la parte de abajo de la lista.

- a) Flechas: Anterior/Siguiente página.
- b) Ojo: Ver un partido simple.
- c) Cruz: Posponer un partido hasta el final del programa.
- d) SRA: Salir.

7.6. Jugar partido

Esto mostrará a los jugadores. Si el juego implica a jugadores humanos, entonces éstos utilizarán sus controles adecuados, de otra forma sólo verás como espectador este partido (esto sucede cuando al principio seleccionas la opción "ver jugador" ("watch player") o "ver partido" ("watch match"). Si un jugador humano gana un partido Club o Campeonato, se le dará la opción de mejorar una de sus habilidades de juego.

La pantalla de juego muestra el tipo de pelota en la esquina superior derecha de la pantalla (NO EN AMSTRAD CPC) y el marcador en la parte izquierda superior. Los dígitos grandes son el resultado del juego y los pequeños de encima son los juegos totales. Bajo esto se muestra información sobre el juego.

8. PANTALLA PRINCIPAL DE SELECCION CAMPEONATO DEL MUNDO

Esta sección es la de eliminatorias. Debes avanzar a través de ellas y terminar ganando la final del Campeonato del Mundo.

Los iconos funcionan de manera idéntica que para la Liga, con las siguientes excepciones:

- a) No puedes controlar la escalera/escalones.
- b) No puedes introducir un jugador humano después que ha empezado la eliminatoria.
- c) Se muestran las vueltas de eliminatoria y calificados.
- d) El ícono SRA/Squash Rackets Association (EXIT/SALIR) está sustituido por un ícono cambiar pantalla(Swap screen).

9. SECCION ARCADE

9.1. Servir

Si tu contrario está situado en el cuarto trasero de la izquierda esperando para recibir un servicio, lleva el joystick a la izquierda y adelante para hacer un golpe potente y a la izquierda y atrás para hacer un golpe bombeado o voleado.

Manteniendo el joystick de esta forma y presionando Fuego empezará el partido. (La pelota debe golpear la pared frontal y botar en el cuarto trasero de tu contrario para ser un servicio de éxito, a menos que tu contrario devuelva tu servicio antes de que pegue en el cuarto trasero.) Para un servicio a mano derecha invierte el procedimiento.

9.2. PELOTEOS (RALLIES)

Después de un servicio de éxito conseguido, utiliza el joystick para mover a tu jugador a la posición en la que crees que caerá la pelota, en este punto presiona el botón de Fuego y mueve el joystick. Izquierda hace golpe tendencia izquierda; izquierda y arriba para hacer un golpe potente tendencia izquierda; izquierda y abajo para hacer un golpe botepronto tendencia izquierda. Derecha hace un golpe tendencia derecha; derecha y arriba para hacer un golpe potente tendencia derecha; derecha y abajo para hacer un golpe a botepronto tendencia derecha. Arriba hace un golpe derecho potente, abajo hace un golpe derecho a botepronto, con el joystick centrado hace un golpe estándar.

Si has seleccionado la opción fácil, sólo tendrás que mover tu jugador a la posición correcta y el golpe de devolución es automático, pero la tendencia del golpe será en la dirección de la posición actual del joystick.

Empiezas en el escalón de abajo de tu Liga de Clubs y tienes que trabajarte tu camino hacia arriba de la escalera para llegar a ser Campeón de Clubs (es aconsejable llegar a ser experto y competente a Nivel Club antes de jugar en los Campeonatos del Mundo). BUENA SUERTE.

© KRISALIS 1991

...dissimile; jardim-de-rosas que se põe no topo do portão; jardim-de-rosas que se põe no topo do portão; jardim-de-rosas que se põe no topo do portão; jardim-de-rosas que se põe no topo do portão;

54

SYSTEM 4 de España, S.A.

Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID

Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95

